미국 저작권청, 저작권과 인공지능에 관한 첫 번째 보고서 “디지털 레플리카” 발표

이철남 / 충남대학교 법학전문대학원 교수

1. 개요
2. 제안의 배경
3. 새로운 권리의 윤곽(Contours)
4. 시사점

1. 개요

2024년 7월 31일, 미국 저작권청은 저작권과 인공지능에 관한 보고서 시리즈의 첫 번째 파트 “디지털 레플리카(Digital Replicas, 이하 ‘저작권청 보고서’)”를 발표했다.[1] 2023년 초 저작권청은 AI 관련 저작권 이슈에 관한 연구 계획을 발표하고, 공개 청취 세션, 웨비나 개최, 이해관계자 의견 수렴 등 다양한 활동을 진행해 오고 있다. 특히 2023년 8월 저작권청의 공식 의견 요청에는 1만 건 이상의 의견이 접수되었다. 2024년 저작권청은 관련 쟁점을 분석하고 적절한 입법 또는 규제 조치에 대한 권장 사항을 제시하는 보고서 시리즈를 발행할 계획인데, 동 보고서는 그 첫 번째 파트에 해당한다. 이번 보고서에서 저작권청은 디지털 레플리카를 ‘개인의 목소리나 외모 등을 사실적으로 복제해, 디지털로 생성하거나 조작된 비디오, 이미지 또는 오디오 녹음’을 의미하는 것으로 정의하고, 디지털 레플리카의 무단 배포로부터 개인을 보호하는 새로운 입법을 권고하고, 온라인서비스제공자를 위한 적절한 면책조항, 금전적 손해 배상 및 금지 명령 등을 포함하는 효과적인 구제 수단 등을 제안하였다.

2. 제안의 배경

2023년 4월, 뮤지션 Drake와 The Weeknd의 목소리를 똑같이 재현한 AI 생성곡이 소셜 미디어에서 1,500만 회 이상의 조회수를 기록하며 큰 화제를 모았다.[2] 하지만 두

1) https://copyright.gov/ai/
2) Bill Donahue, Fake Drake & The Weeknd Song — Made With AI — Pulled From Streaming After Going Viral,

뮤지션 모두 이 곡이 발표되기 전까지는 그 존재조차 알지 못했다. 해당 곡의 보컬은 AI 기술로 생성된 무단 복제품이었기 때문이다. 최근 생성 AI 기술은 매우 정교해지고 접근성이 높아져 최소한의 전문 지식만으로도 이러한 복제물을 빠르게 만들어 낼 수 있게 되었다. 소셜 미디어 및 기타 인터넷 플랫폼에서 이러한 복제물의 양은 급격히 증가했다.[3)]

미국에서 디지털 레플리카의 무단 사용에 대응하는 법률 프레임워크는 첫째, 주법상의 프라이버시권과 퍼블리시티권이다.[4)] 프라이버시권은 대부분 주에서 법률 또는 관습법으로 인정되며, 개인의 사생활에 대한 부당한 침해를 막고 자율성, 존엄성, 개인적 온전함을 보호한다. 여기에는 허위 사실 공표(개인을 허위적인 이미지로 비추는 행위)와 이름 또는 초상의 불법 사용(피고의 이익을 위해 원고의 이름이나 초상을 무단으로 사용하는 행위)과 같은 불법행위가 포함된다. 퍼블리시티권은 개인의 페르소나를 상업적으로 무단 사용하여 이익을 얻는 것을 방지하기 위한 권리이다. 나아가, 생성 AI 시스템으로 만들어진 디지털 레플리카의 등장에 대응하여 많은 주에서 기존 퍼블리시티권 법령을 개정하거나 새로운 법을 채택하는 조치를 취하고 있다. 예를 들어, 테네시주는 최근 퍼블리시티권 법령을 음성 시뮬레이션까지 포함하도록 확대했으며, “광고 목적”의 상업적 행위뿐만 아니라 무단 출판, 공연, 배포, 전송 또는 대중에게 공개하는 모든 행위를 포함하도록 확대했다.[5)] 루이지애나[6)]와 뉴욕[7)]도 디지털 레플리카 사용을 규제하는 법을 통과시켰다.[8)]

하지만 보고서는, 미국의 현행 법률 체계가 생성형 AI로 인해 발생하는 새로운 문제를 완전히 해결하지 못한다는 점을 강조하며 연방 차원의 법률 제정 필요성을 주장한다.[9)] 주법률은 주마다 다르고 일관성이 부족하여 법적 불확실성을 초래하고, 저작권 및 수정헌법 제1조와의 균형 문제를 효과적으로 해결하지 못한다. 연방 법률은 AI 생성 콘텐츠의 무단 사용을 규제하는 데 있어 필수적인 역할을 하며, 법적 명확성을 제공하고, 혁신을 장려하며, 개인을 보호하고, 책임 있는 AI 사용을 보장하는 데 도움이 될 수 있다.

연방 차원의 대응과 관련하여 2024년 초 발의된 ‘No AI FRAUD Act’[10)]는 다음과 같은 내용을 담고 있다.[11)]

- 보호 대상: 무단 디지털 음성 복제물 및 개인을 쉽게 식별할 수 있는 디지털 묘사로부터 보호한다.

BILLBOARD (Apr. 17, 2023), https://www.billboard.com/pro/fake-ai-drake-the-weeknd-song-pulled-streaming/

3) 저작권청 보고서, 1면 참조.
4) 저작권청 보고서, 8면 이하 참조.
5) Ensuring Likeness, Voice, and Image Security Act of 2024, Tenn. Pub. Acts ch. 588.
6) LA. STAT. ANN. § 51:470.4(C) (2024).
7) N.Y. CIV. RIGHTS LAW § 50-f(1)(a)-(b), (2)(b) (McKinney 2024).
8) 저작권청 보고서, 15-16면.
9) 저작권청 보고서, 22면 이하 참조.
10) No AI FRAUD Act, H.R. 6943, 118th Cong. § 3(b)(1)-(2) (2024).
11) 저작권청 보고서, 26면 참조.

§3(a)
- 권리 양도: 개인의 생존 기간 동안에는 해당 권리를 양도할 수 있도록 허용하며, 사망 후에도 상속할 수 있게 한다. §3(b)(2)–(3)
- 권리 보호 기간: 개인 사망 후 최소 10년 동안 권리를 보호하며, 생전에 상업적으로 이용되지 않았더라도 보호 기간을 유지한다. §3(b)(2)–(3)
- 사용 허가: 디지털 묘사 또는 디지털 음성 복제물 사용에 대한 모든 허가는 서면으로 이루어져야 하며, 개인에게 변호사가 있는 경우에만 유효하다. 미성년자의 경우, 주 법률에 따라 법원의 승인을 받아야 한다. (§3(b)(4)(A)) 단체 협약에 의해 규율되는 경우에도 허가는 유효하다. §3(b)(4)(B)
- 책임 부과: 무단임을 알면서도 디지털 음성 복제물이나 디지털 묘사를 배포하는 행위와 특정 개인의 디지털 음성 복제물이나 디지털 묘사를 제작하도록 설계된 "개인 맞춤형 복제 서비스"를 거래하는 행위에 대해 직접적인 책임을 부과한다. §3(a)(3), (c)(1)(A) 또한, 권리 소유자의 동의 없이 직접 침해행위에 "실질적으로 기여하거나, 지시하거나, 또는 촉진하는" 모든 개인 또는 단체에 대해 2차적 책임을 부과한다. §3(c)(1)(C)
- 표현의 자유 고려: 수정헌법 제1조를 수용하기 위해 법원이 공익과 개인의 디지털 복제 권리 사이의 균형을 고려할 때 참작해야 할 요소 목록을 제공한다. 그러나 디지털 묘사에 아동 성 학대 자료, 성적으로 노골적인 내용 또는 개인적인 이미지가 포함된 경우에는 표현의 자유가 적용되지 않는다. §3(e)(3)

3. 새로운 권리의 윤곽(Contours)

(1) 보호 대상

보고서는 '디지털 레플리카'를 "개인을 사실적이지만 허위로 묘사하기 위해 디지털 방식으로 생성하거나 조작된 비디오, 이미지 또는 오디오 녹음"으로 정의한다. 새로운 법안은 보호 대상이 되는 디지털 레플리카의 범위를 명확하게 규정해야 한다. 보고서는 새로운 권리의 범위가 지나치게 광범위해서는 안 된다고 제안한다. 주의 퍼블리시티권은 캐치프레이즈나 캐리커처 등 광범위한 모방 또는 연상(Evocations)까지 포함하도록 해석되어 왔다. 그러나 연방법의 관심 대상은 음악의 목소리 복제, 실제 사람을 묘사하는 것처럼 보이는 비디오 또는 이미지 생성과 같이 개인을 단순히 연상시키는 것을 넘어 실제와 구별하기 어려운 복제물이다.[12)]

(2) 보호받는 사람

현재 주의 퍼블리시티권 및 관련 법률은 보호 대상이 되는 개인에 대해 다양한 기준을 적용한다. 일부 법률은 유명인이나 자신의 정체성이 상업적 가치를 지닌 개인만 보호한다.

그런데 저작권청에 제출된 많은 의견은 연방법이 명성이나 정체성의 상업적 가치와 관

12) 저작권청 보고서, 29면.

계없이 모든 개인을 보호해야 한다고 주장했다. 그들은 모든 사람이 자신의 초상 사용을 통제할 정당한 이익을 가지고 있으며, 협박, 괴롭힘, 명예훼손, 음란물 등의 피해는 유명인에게만 국한된 것이 아니라고 지적했다. 보고서는 모든 개인을 보호해야 한다는 의견에 동의하며, 연방법이 모든 개인을 포괄해야 한다고 권고한다.[13)]

(3) 보호 기간

쟁점이 되었던 것은 보호 기간이 사망 후에도 지속되어야 하는지, 즉 상속인이나 양수인이 사망한 사람의 목소리와 이미지 사용을 통제할 수 있어야 하는지 여부다. 현재 일부 주에서는 사후에도 퍼블리시티권을 보호하며, 그 기간과 조건은 다양하다.

WME(William Morris Endeavor Entertainment)와 같은 에이전시 기업은 사후 권리를 옹호하며, AI의 합법적인 사용을 통해 아티스트의 유산을 보존하고 강화하는 데 있어 권리자의 정당한 이익을 보호해야 한다고 주장한다.[14)] 일부 법원과 논평가들은 사후 권리가 고인의 유산에 대한 투자를 촉진하고, 사망 전 양도된 권리의 가치를 보호하며, 상속인과 양수인이 원치 않는 착취를 방지하고, 다른 유형의 재산과의 형평성을 유지하는 데 도움이 된다고 주장한다. 반대로, 사후 권리 보호의 경우 수정헌법 제1조에 의거한 표현의 자유에 대한 문제가 발생할 수 있다는 우려가 있으며, 창작 활동에 대한 동기 부여가 약하고, 살아있는 예술가에 대한 투자를 감소시킬 수 있다는 주장도 있다. 프라이버시에 뿌리를 둔 개인적인 권리이므로 사망 후에는 보호할 필요가 없다는 의견도 있다. 권리 관리 주체를 특정하기 어려워 실질적인 문제를 야기할 수도 있다.[15)]

보고서는 활동 중인 예술가의 생계, 살아있는 사람의 존엄성, 그리고 현재 사건에 대한 사기 및 잘못된 정보로부터 대중의 안전을 보호하는 데 우선순위를 두어야 하며, 이러한 목적을 위해서는 사후 보호 기간이 필요하지 않다고 제안한다. 다만, 보고서는 사망 당시 상업적 가치가 있었던 고인의 페르소나에 대한 사용을 통제하고 이익을 얻을 수 있는 상속인의 권리를 인정해야 한다는 주장도 타당하다고 인정하며, 만약 새로운 연방법에서 사후 권리를 인정한다면, 초기에 20년 미만의 기간을 설정하고, 해당 페르소나가 계속해서 상업적으로 이용되는 경우 기간을 연장할 수 있는 옵션을 제공할 것을 권고한다. 이러한 접근 방식은 표현의 자유에 대한 부담을 줄이고 장기 또는 영구적인 권리 설정으로 인해 발생할 수 있는 실질적인 문제를 최소화할 수 있다. 또한, 보고서는 연방법이 완전히 선점하지 않는 한, 주에서는 더 긴 보호 기간을 제공할 수 있다는 점을 명시했다.[16)]

---

13) 저작권청 보고서, 29-30면.
14) William Morris Endeavor Entertainment, LLC ("WME"), Comments Submitted in Response to U.S. Copyright Office's Aug. 30, 2023, Notice of Inquiry at 2 (Oct. 30, 2023).
15) 저작권청 보고서, 30-31면.
16) 저작권청 보고서, 31-33면.

(4) 침해행위

침해행위와 관련된 주요 쟁점은 다음과 같다.

- 새로운 법은 어떤 행위를 금지해야 하는가?
- 단순히 디지털 레플리카를 만드는 행위만 금지해야 하는가, 아니면 배포 또는 공개적인 전시까지 포함해야 하는가? 만약 배포 또는 공개적인 전시를 금지한다면, 어떤 상황에서 금지해야 하는가?
- 개인적인 용도로 디지털 레플리카를 만드는 행위는 허용되어야 하는가?
- AI 모델 학습을 위한 디지털 레플리카 사용은 어떻게 처리해야 하는가?

보고서는 새로운 법이 디지털 레플리카의 생성, 배포, 공개적인 전시를 금지해야 한다고 권고한다. 다만, 권리 보유자의 동의가 있는 경우에는 디지털 레플리카의 생성, 배포, 공개적인 전시를 허용한다. 또한, 비상업적 목적의 개인적인 용도로 디지털 레플리카를 만드는 행위는 허용한다. 아울러 AI 모델 학습을 위해 공개적으로 사용가능한 데이터를 사용하는 것은 허용한다. 단, 이러한 사용이 다른 법률이나 계약 조건을 위반하지 않아야 한다. 보고서는 법이 금지하는 행위를 명확하게 정의하고, 예외 사항을 구체적으로 명시해야 한다고 강조한다.[17)]

주법상 퍼블리시티권은 일반적으로 상업적 이용에 대해서만 보호한다. 일부 의견 제출자들은 연방법상 권리도 유사하게 제한되어야 한다고 제안했지만, 다른 의견 제출자들은 상업적, 비상업적 이용 모두를 포함해야 한다고 주장했다. 허가받지 않은 레플리카로 인한 피해는 상업적 이용에만 국한되지 않으며, 상업적 목적 없이도 속임수는 해로울 수 있다는 점을 강조한다. 상업적, 비상업적 맥락을 구분하는 것은 특히 오늘날의 온라인 환경에서는 어려울 수 있다는 점을 지적한다. 저작권청은 디지털 레플리카의 유해한 사용이 상업적 성격에 국한되지 않는다는 데 동의하며, 연방 디지털 레블리카법이 비상업적, 상업적 이용 모두를 포함해야 한다고 권고한다.[18)]

(5) 이용 허락과 권리 양도

디지털 레플리카에 대한 권리는 양도 또는 라이선스를 통해 이전될 수 있다. UMG(Universal Music Group, 유니버설 뮤직 그룹)은 다른 지식재산권과 마찬가지로 디지털 레플리카에 대한 권리도 전체 또는 부분적으로 양도하거나 라이선스를 허용해야 한다고 주장한다. INTA(International Trademark Association, 국제 상표협회)도 디지털 레플리카에 대한 권리는 자유롭게 양도, 라이선스 및 상속 가능한 재산권이어야 한다

17) 저작권청 보고서, 33-39면 참조.
18) 저작권청 보고서, 34면.

고 주장한다. 하지만 개인이 자신의 권리를 완전히 양도하여 자신의 이미지가 어떻게 사용되는지에 대한 통제력을 영구적으로 상실할 수 있다는 우려도 있다.[19]

저작권청은 개인이 자신의 이미지와 목소리를 디지털 레플리카에 사용할 수 있도록 라이선스를 허용하되 모든 권리를 완전히 양도할 수는 없도록 해야 한다고 권고한다. 라이선싱은 창작물, 제품 및 서비스의 생성, 배포 및 사용을 촉진하며, 개인이 자신의 페르소나를 통해 수익을 창출하고 이익을 얻을 수 있도록 한다. 또한, 저작권청은 남용 가능성도 인정하며, 특히 고용 또는 매니지먼트 계약과 관련하여 계약 당사자 간 불평등한 협상력이나 지식을 고려할 때, 개인이 경력 초기에 내린 결정에 따라 장기간 또는 광범위한 조건으로 자신의 페르소나에 대한 통제력을 상실할 수 있다고 언급한다. 따라서 완전한 양도를 금지하고, 기간 제한 및 미성년자 보호와 같은 적절한 가드레일을 라이선스에 포함할 것을 권장한다.[20]

예를 들면, 완전한 양도와 같은 결과를 피하기 위해, 저작권청은 라이선스(단체 협약에 의한 라이선스 제외)를 5년 또는 10년과 같은 비교적 짧은 기간으로 제한할 것을 제안한다. 이 경우 라이선스 계약을 계속 유지하고자 하는 당사자들은 추후 재협상을 통해 상황 변화를 고려할 수 있다. 또한, 많은 의견 제출자들은 미성년자의 불평등한 협상력을 강조하며, 미성년자와의 계약에 대한 제한을 제안했다. 이러한 제한에는 미성년자가 관련된 라이선스는 18세가 되면 자동으로 만료되고 법원 검토 등 절차적 안전장치가 적용되어야 한다는 내용이 포함된다. 저작권청은 이러한 안전장치가 권장되어야 한다는 데 동의한다.[21]

(6) 표현의 자유

일부 의견 제출자들은 디지털 레플리카에 대한 새로운 연방 권리가 표현의 자유를 침해할 수 있다고 우려한다. 특히 풍자, 패러디, 비평과 같은 전통적인 표현 방식에 대한 우려가 있다.

저작권청은 이러한 우려를 인정하며, 새로운 권리가 표현의 자유를 부당하게 제한하지 않도록 주의해야 한다고 강조한다. 표현의 자유를 보호하기 위해, 새로운 법률은 기존의 지식재산권법에 있는 것과 유사한 공정이용 예외를 포함해야 한다. 공정이용은 비평, 논평, 뉴스 보도, 교육, 연구와 같은 목적으로 저작물을 제한적으로 사용할 수 있도록 허용하는 독트린이다. 공정이용은 유연한 개념이며, 새로운 기술과 표현 방식에 적응할 수 있다. 저작권청은 디지털 레플리카와 관련된 새로운 법률에 공정이용 조항을 포함시키면 표

19) 저작권청 보고서, 40면.
20) 저작권청 보고서, 41-42면.
21) 저작권청 보고서, 41-42면.

현의 자유를 보호하고 새로운 기술의 혁신을 촉진하는 데 도움이 될 것이라고 믿는다.[22)]

(7) 구제 수단

효과적인 구제 수단을 통해 개인이 권리를 침해받았을 때 보상받을 수 있도록 해야 한다. 여러 의견 제출자들은 금전적 구제와 금지 명령 구제를 포함한 다양한 구제 수단을 제안했다.

저작권청은 디지털 레플리카 관련법이 금전적 구제와 금지 명령 구제를 모두 제공해야 한다는 데 동의한다. 손해배상에는 소득 손실, 평판 손상 또는 정신적 고통에 대한 보상이 포함되어야 한다. 금지 명령은 개인의 초상 또는 음성이 무단으로 계속 사용되는 것을 방지하거나 향후 침해를 예방하는 데 필수적이다. 또한, 여러 의견 제출자들은 형사처벌을 포함할 것을 촉구했다. 형사책임은 그러한 행위로 인해 발생하는 심각한 피해를 인정하고 책임을 강조하며, 적절한 처벌은 악의적인 행위자들을 억제하고 피해자들에게 정의를 제공할 수 있다. 저작권청은 성적인 딥페이크 및 기타 특히 유해하거나 악용적인 이미지를 포함하여 특정 무단 사용에 대해 형사책임을 져야 한다는 데 동의한다.[23)]

4. 시사점

(1) 생성형 AI 도구의 광범위한 사용으로 개인의 이미지와 목소리의 디지털 복제물을 쉽게 만들 수 있는 상황에서, 미국 저작권청이 주법상의 프라이버시권과 퍼블리시티권의 한계를 고려하여 연방 차원에서 새로운 보호 조치를 제시한 것은 시의적절하다고 볼 수 있다. 다만, 국내의 경우 퍼블리시티권을 둘러싼 입법 과정에서 오랫동안 진통이 있어왔고, 지금도 여전히 진행되고 있다는 점을 고려한다면, 디지털 레플리카의 보호에 관한 문제도 결코 쉽게 풀 수 있는 문제는 아닐 것 같다. 그럼에도 불구하고 보호 대상과 관련 쟁점이 퍼블리시티권과 밀접하게 연결되어 있으므로, 퍼블리시티권에 관한 논의에서 디지털 레플리카에 관한 문제를 함께 다루는 것이 바람직해 보인다.

(2) 저작권청의 보고서에서는 예술가의 스타일을 보호해야 하는지에 대한 논의도 포함되어 있었다.[24)] 예술적 스타일은 예술가의 독창성과 표현의 핵심적인 부분이다. AI 모델은 예술가의 스타일을 모방하여 새로운 작품을 만들 수 있다. 이는 예술가의 경제적 이익과 예술적 표현의 무결성을 위협할 수 있다. 그에 따라 예술적 스타일을 보호해야 한다는 주장도 있었다. 예술가의 스타일이 그들의 정체성과 브랜드의 핵심 부분이며, AI가 이를 모방하는 것은 예술가의 권리를 침해하는 것이라는 주장이다. 하지만 예술적 스타일 보호

22) 저작권청 보고서, 43-46면.
23) 저작권청 보고서, 47-48면.
24) 저작권청 보고서, 53-56면 참조.

에 반대하는 의견도 많다. 스타일은 모호하고 주관적인 개념이며, 보호하려는 시도는 표현의 자유를 침해할 수 있다는 주장이다. 또한, 예술적 스타일은 종종 다른 예술가들의 영향을 받으며, 스타일 보호는 혁신과 창의성을 저해할 수 있다고 우려한다. 이와 같은 의견들을 고려하여, 저작권청은 예술적 스타일을 보호하는 것은 복잡하고 어려운 문제이며 추가적인 연구와 논의가 필요하다고 결론짓고, 예술적 스타일 보호에 대해 어떠한 권고도 하지 않는다.[25] 저작권청의 입장은 우리에게도 시사하는 바가 크며, 섣부른 입법보다는 관련 쟁점에 대한 충분한 논의가 선행되어야 한다.

(3) 이번에 발표된 보고서를 시작으로 저작권청은 AI 생성물의 저작권 보호 가능성, AI 모델 학습의 저작물 사용 문제, 라이선싱 고려사항, 잠재적 침해 책임 문제 등에 관한 보고서를 순차적으로 발표할 예정이다. 이들 보고서는 AI 기술 발전에 따른 저작권 문제에 대한 미국 정부의 공식적인 입장과 정책 방향을 제시하는 중요한 문서로 평가할 수 있다. 국내에서도 관련 논의가 진행되고 있는 만큼, 미국 저작권청 보고서의 내용과 정책 방향에 주목할 필요가 있다.

o 참고문헌

- “Copyright and Artificial Intelligence Part 1: Digital Replicas”, U.S Copyright Office, (2024. 7.) https://copyright.gov/ai/

25) 저작권청 보고서, 56면.